



MODELAGEM E PROTOTIPAGEM DO APLICATIVO MOBILE BAKUSS

Fabio Luiz Piggosso ¹
Patrick Uriel Schmitz ²
Sérgio Murilo Schütz ³

INTRODUÇÃO

Há um estudo feito pelo pessoal da We Are Social e Hootsuite que revela dados interessantes: o Digital in 2018 Global Overview. Saber ler estes resultados têm implicações importantes para as empresas, governos e sociedade em geral. Pouco mais de 25 anos desde que Tim Berners-Lee colocou a "World Wide Web" à disposição do público, desde aquela época, a Internet foi se tornando parte integrante da vida cotidiana da maior parte da população mundial. No mundo, por exemplo, mais da metade da população mundial usa a internet. Mas, não é apenas a internet que está crescendo rapidamente, é possível identificar uma série de pontos importantes neste relatório: Mais da metade do mundo acessa a internet e usa um smartphone; Quase dois terços da população mundial tem agora um celular; Mais de metade do tráfego da web mundial vem de telefones celulares; Aumento constante do uso de redes sociais via mobile. Há também dados curiosos sobre o Brasil: 34% dos brasileiros ainda não são usuários de internet; Mais de 60% ainda não fazem compras online; 85% dos internautas acessam a internet diariamente em uma média de 9 horas; As maiores redes sociais do Brasil são: Youtube, Facebook e WhatsApp; Há mais celulares do que pessoas no Brasil. (MARKETINGSEMGRAVATA, 2018). Percebendo essa tendência, aliado ao grande potencial econômico que o mercado do entretenimento oferece, a equipe projetou no Projeto Multidisciplinar Integrador I, II e III um aplicativo útil e prático para tornar mais dinâmico e facilitado o acesso do usuário a informações acerca de eventos, casas noturnas, shows e afins. Nas redes sociais as informações compartilhadas pelos usuários são permanentemente atualizadas e as interligações entre os usuários permite que os mesmos localizem amigos e outros usuários com perfis semelhantes nos arredores. Além disso, o aplicativo Bakuss pretende possibilitar ao usuário também a aquisição do ingresso e, caso pertinente, compra de créditos de consumação, reserva e pagamento do estacionamento no evento.

OBJETIVO

O objetivo geral do projeto é desenvolver o protótipo para uma ferramenta *mobile* que proporcione ao usuário informações acerca de festas, shows e eventos realizados na região de sua escolha, além da aquisição de ingressos, créditos de consumação, reserva e pagamento do estacionamento. Os objetivos específicos são: criar uma rede social direcionada para realizadores e frequentadores de festas, shows, casas noturnas e eventos em geral; disponibilizar para os usuários uma plataforma de interação dinâmica e prática para troca de informações acerca dos mesmos; proporcionar um ambiente seguro e confiável para realizadores e frequentadores de eventos recreativos; permitir a aquisição de ingressos, compra de créditos de consumação, reserva e pagamento do estacionamento no evento e o pagamento de estacionamento no evento.

METODOLOGIA

A metodologia de trabalho se divide em diversas fases, e tem por base a abordagem de *Design Thinking*: imersão no tema, análise/síntese, modelagem do sistema, criação de personas para aprimorar as funcionalidades do sistema, desenvolvimento do protótipo. Na fase de imersão foi realizado estudo aprofundado do tema, buscando notícias, artigos, relatos em redes sociais para ampliar o conhecimento sobre o assunto e onde encontram-se os principais problemas que o aplicativo poderá atingir, além de aplicativos similares. Foi realizada, também, revisão bibliográfica sobre os assuntos relacionados ao projeto. Na sequência, conforme Paula Filho (2009), foi realizada análise/síntese do problema e na etapa de ideação foram estabelecidas as personas e jornada do usuário. Na sequência foi realizado a modelagem do protótipo usando a UML – Linguagem Unificada de Modelagem conforme Fowler (2011). Com base nestas informações foi realizada a prototipagem do aplicativo.

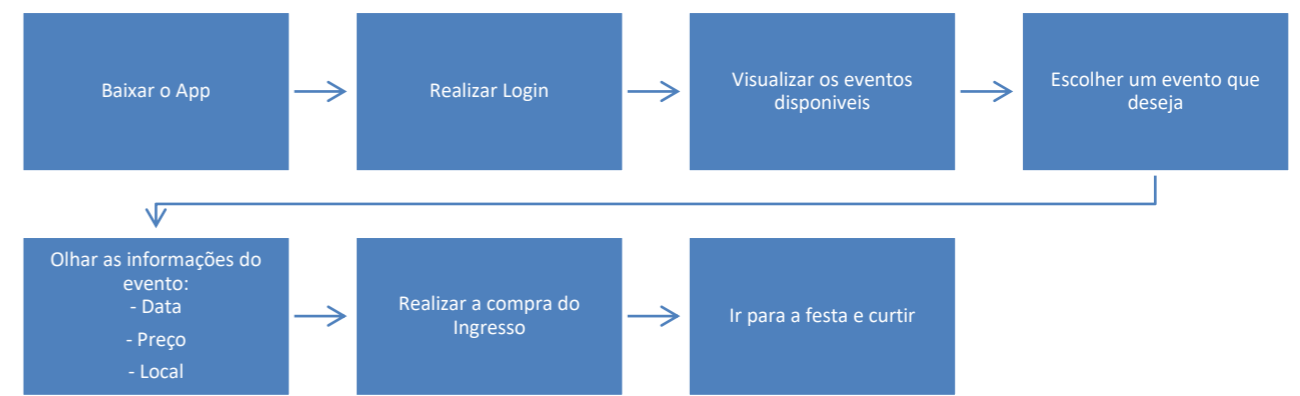
DESENVOLVIMENTO

Os estudos de mercado, concorrência e viabilidade demonstraram que o projeto é viável. A partir dos conhecimentos técnicos adquiridos e da imersão realizada optou-se por criar um Aplicativo Móvel para plataformas Android e IOS no formato de Rede Social onde os usuários poderão criar suas contas por meio de cadastro e, dentro do aplicativo, terão acesso a informações sobre eventos de entretenimento. Também serão disponibilizadas ferramentas para que o usuário encontre amigos e crie novas amizades.

A interação entre usuário e realizador dos eventos divulgados pelo aplicativo dar-se-á por ferramentas de avaliação e compartilhamento de informações pelos usuários, bem como ferramentas de divulgação por parte dos realizadores. Após a definição das personas, foi elaborada a Jornada do Usuário, conforme apresentado na Figura 1. A modelagem é apresentada na figura 2 pelo diagrama de use case. Com base nisto, partiu-se para a prototipagem.

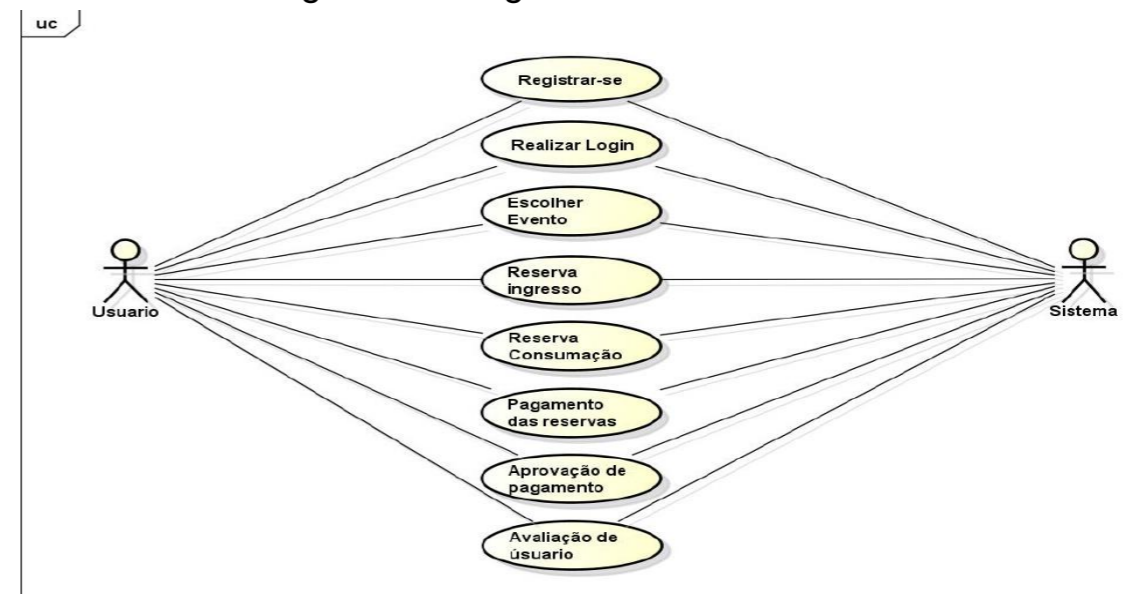
Os protótipos foram delineados inicialmente em rascunhos e depois foram projetados em alta fidelidade com auxílio dos softwares Photoshop e Lightroom. As Figuras 5 e 6 apresentam a tela de *Login* e a tela principal do Aplicativo. Os protótipos foram testados com três usuários, os quais mostraram-se bastante entusiasmados com o aplicativo, e apontaram algumas necessidades de melhoria nas interfaces.

Figura 1 - Jornada do usuário



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

Figura 2 – Diagrama UML Use Case

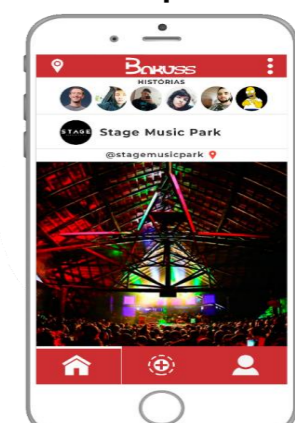


FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

Figura 5 - Protótipo - Tela de login



Figura 6 - Protótipo - Tela de Principal



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo realizado percebeu-se que o projeto do Bakuss apresenta viabilidade. A elaboração e validação do protótipo demonstraram que o aplicativo tem potencial, principalmente pela suas funcionalidades, como: o mapeamento dos locais, compras e pagamentos direto pelo APP. A experiência em buscar requisitos, criar a jornada do usuário, construir a modelagem e prototipar a aplicação foram as fases para seguir o rumo da construção do produto final e sua inserção no mercado, etapas que serão desenvolvidas no próximo semestre no PMI IV.

1 Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade CESUSC / fabiojog@hotmail.com
2 Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade CESUSC / patrickschmitz1013@gmail.com
3 Mestre Professor e Coordenador do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / sergio.schutz@cesusc.edu.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FOWLER, Martin. **UML essencial**: um breve guia para linguagem padrão. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.
MARKETINGSEMGRAVATA. **Dados do Digital em 2018**. Disponível em <https://marketingsemgravata.com.br/dados-da-internet-no-brasil-em-2018/>. Acesso em Outubro de 2018.
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Engenharia de Software**: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.